

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Aspek yang akhir-akhir ini terus berkembang adalah aspek telekomunikasi *handphone*. Hampir semua kalangan masyarakat memiliki dan menggunakan *handphone* untuk mempermudah aktivitas mereka. Kondisi yang terjadi saat ini, kebanyakan konsumen akan membeli *handphone*, aksesoris *handphone*, dan *voucher* elektronik di toko-toko *handphone*. Hal tersebut mengakibatkan konsumen membutuhkan waktu dan biaya lebih untuk mendatangi toko *handphone*. Itu menjadi kesulitan tersendiri bagi konsumen yang hanya memiliki waktu terbatas dikarenakan kesibukannya.

Dengan penggunaan aplikasi *mobile*, kondisi tersebut dapat dihindari karena pembelian *handphone*, aksesoris *handphone* dan *voucher* elektronik dapat dilakukan konsumen melalui *handphone*. Dengan penggunaan aplikasi ini, barang yang dibeli dapat langsung dikirimkan ke alamat pembeli dan untuk *voucher* pulsa dapat langsung dikirimkan ke nomor *handphone* yang diinginkan pembeli.

Toko *handphone* dan aksesoris *handphone* X'Sist Communication memberikan solusi dalam kemudahan pembelian *handphone*, aksesoris *handphone* dan *voucher* elektronik dengan menggunakan *mobile* dengan fasilitas WAP dan GPRS secara online dengan pembagian region. Pembagian region ini dilakukan oleh toko dengan berdasarkan daerah yang sesuai dengan alamat *member*.

Region ini yang akan menentukan transaksi *member* akan masuk pada toko pusat atau toko cabang. Pembagian region akan mempercepat pada saat pengiriman barang ke konsumen karena

dengan region-region akan disesuaikan dengan daerah yang dekat toko-toko X'sist Communication.

Member diberi kemudahan dalam pemilihan pembelian barang dan warna tampilan dan warna huruf pada aplikasi dengan menggunakan proses CRM (*Customer Relationship Management*) yang disimpan pada data profil *member*. Data profil ini akan membantu *member* dalam pemilihan *handphone* dan *voucher* elektronik.

Toko *handphone* dan aksesoris X'sist Communication mengembangkan bisnis dengan membuka toko cabang untuk meluaskan ruang lingkup penjualan kepada konsumen. Toko X'sist Communication saat ini memiliki tiga toko yaitu toko pusat yang terletak di BEC (Bandung *Electronic Center*), toko cabang Cikawawo, dan toko cabang Be-Mall

Pengelolaan toko dengan *database* yang luas dan terpusat akan memudahkan pengelolaan data barang, transaksi penjualan, pengiriman barang dan laporan. Penjualan dan stok barang pada toko-toko cabang dapat mengawasi dan terkontrol dengan lebih baik dan mudah.

I.2 Perumusan Masalah

Dari latar belakang diatas ditemukan beberapa permasalahan:

- Bagaimana cara konsumen melihat dan membeli *handphone*, aksesoris *handphone* dan *voucher* elektronik dengan menggunakan *mobile* yang dimiliki?
- Bagaimana konsumen dapat melihat informasi *handphone* dan *voucher* elektronik tanpa perlu mencari terlebih dahulu dari *history* transaksi yang pernah dibeli dan profil *member* dengan proses CRM (*Customer Relationship Management*)?
- Bagaimana cara membagi transaksi pembelian konsumen agar lebih cepat dan mudah dalam pengiriman barang dengan jarak antara toko-toko X'sist Communication dengan konsumen?

- Bagaimana administrator dapat mengelola toko pusat dan toko cabang dalam pengelolaan barang, penjualan, pembelian, *member*, *user* toko, pengiriman barang, supplier pembelian, transaksi penjualan dan laporan-laporan?
- Bagaimana admin toko mengelola toko cabang dalam pengelolaan barang, pengiriman barang, *user* toko, transaksi penjualan, dan laporan-laporan pada toko X'sist Communication?
- Bagaimana operator toko dapat memproses transaksi pembelian dan memberikan laporan konfirmasi dan pengiriman barang kepada konsumen pada toko X'sist Communication?
- Bagaimana pemilik toko dapat melihat laporan dari data-data dimana saja menggunakan perangkat *mobile*?

I.3 Tujuan

Aplikasi ini bertujuan untuk:

- Memudahkan toko untuk mengirimkan barang kepada *member* dengan pembagian region pada transaksi *member* di toko pusat dan toko cabang.
- Memudahkan dalam pengelolaan data-data di toko pusat dan cabang X'sist Communication dengan *database* terpusat.

I.4 Batasan Masalah

Aplikasi *mobile* pembelian *handphone*, aksesoris *handphone* dan *voucher* elektronik yang akan dibuat memiliki batasan-batasan sebagai berikut :

- a. Batasan-batasan perangkat lunak
 - Sistem operasi : Microsoft Windows XP Professional SP 2
 - Sistem Basis Data : MySQL
 - Bahasa Scripting : PHP, XHTML, javascript
 - Editor Pemograman : Macromedia Dreamweaver dan PHP Designer 2007

- Emulator : OpenWave V7 Simulator
 - Web Server : XAMPP
- b. Batasan-batasan perangkat keras
- Server untuk emulator dan pembuatan aplikasi
- *Processor Intel Pentium III 736 MHz*
 - *Memory SDR 256 Mb.*
 - *Harddisk 40 Gb*
 - *Keyboard + Mouse*
- Perangkat Nirkabel
- *Handphone* dengan kemampuan WAP, GPRS dan mikro *browser* berbasis XHTML
- c. Batasan minimal Server untuk web hosting aplikasi
- PHP4
 - MySQL Database
 - Disk Space 25Mb
- d. Batasan-batasan aplikasi
- Aplikasi ini digunakan pada toko pusat dan toko cabang X'sist Communication.
 - Aplikasi ini dibagi menjadi 5 hak akses: *owner*, administrator, administrator toko, operator, dan *member*.
 - Aplikasi *mobile* untuk *member* ini bertujuan menangani pembelian *handphone*, aksesoris *handphone*, dan *voucher* elektronik dengan pembagian region.
 - Aplikasi ini tidak menangani proses pembayaran.
 - Dalam implementasi, aplikasi ini akan dihosting ke internet dan perangkat yang digunakan adalah *mobile* yang memiliki fasilitas WAP, GPRS dan mikrobrowser berbasis XHTML.
 - Keamanan hanya sebatas pada login saja.
 - Transaksi dapat dilakukan jika *member* telah melakukan login atau melakukan registrasi untuk *member* baru dan dapat melihat katalog barang tanpa melakukan login tanpa dapat memasukkan barang ke keranjang belanjaan.

- Total pada transaksi adalah total barang fisik untuk *handphone* dan aksesoris *handphone* yang dibayar pada saat pengiriman barang, sedangkan untuk transaksi *voucher* elektronik hanya dapat dibeli dengan pengurangan dari saldo yang dimiliki *member*.
- Data barang, *member*, pengiriman, pembelian barang, transaksi, transaksi *detail* dan transaksi saldo tidak dapat dihapus.
- Data *handphone member* dapat diubah dan nomor *handphone* kedua dapat dihapus.
- Laporan yang dapat dilihat oleh administrator dan administrator toko:
 - Laporan transaksi penjualan barang per hari, per minggu, dan per bulan.
 - Laporan mutasi penjualan barang (*handphone*, aksesoris *handphone* dan *voucher* elektronik).
 - Laporan stok barang *handphone* pada tiap toko
 - Laporan stok barang aksesoris *handphone* pada tiap toko
 - Laporan data *member*
 - Laporan transaksi saldo *member*
 - Laporan pengiriman barang dari toko pusat ke toko cabang
 - Laporan mutasi pengiriman barang (*handphone* dan aksesoris *handphone*).
 - Laporan pembelian barang pada toko pusat
 - Laporan mutasi pembelian barang (*handphone* dan aksesoris *handphone*).
 - Laporan barang laku
 - Laporan barang tidak laku
- Laporan yang dapat dilihat oleh *owner*.
 - Laporan transaksi penjualan barang per hari, per minggu, dan per bulan
 - Laporan stok barang *handphone*

- Laporan stok barang aksesoris *handphone*
- Laporan data *member*
- Laporan transaksi saldo *member*
- Laporan pengiriman barang dari toko pusat ke toko cabang
- Laporan pembelian barang pada toko pusat
- Laporan barang laku
- Laporan barang tidak laku
- Laporan yang dapat dilihat oleh *member*:
 - Laporan *history* transaksi pembelian
 - Laporan jumlah saldo yang dimiliki
 - Laporan transaksi saldo.

I.5 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan Tugas akhir ini akan disusun dalam enam bab yang disusun sebagai berikut :

- Bab I Pendahuluan
Bab ini berisi latar belakang, perumusan masalah, tujuan, batasan masalah dan sistematika penulisan yang digunakan dalam pembuatan laporan Tugas akhir dan aplikasi.
- Bab II Landasan teori
Bab ini berisi landasan-landasan teori yang digunakan dalam pembuatan aplikasi dan laporan Tugas akhir.
- Bab III Analisis dan Perancangan
Bab ini berisi analisis dan perancangan yang digunakan dalam pembuatan aplikasi.
- Bab IV Hasil Tercapai
Bab ini berisi tampilan dari aplikasi yang dicapai dari analisis dan perancangan.
- Bab V Evaluasi
Bab ini berisi evaluasi yang didapat dari beberapa pengguna aplikasi.

- Bab VI Penutup

Bab ini berisi kesimpulan-kesimpulan dari aplikasi yang dibuat, hasil evaluasi yang didapat. Selain kesimpulan bab ini juga berisi saran-saran yang dapat diberikan untuk aplikasi dan pengembangan aplikasi yang akan datang.